V 115
1947

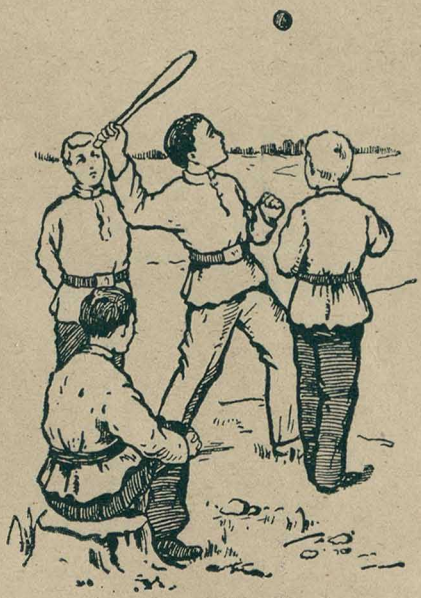
1915

№ 1157/1947

М. ВОЛКОВЪ

ЛАПТА

ПРАВИЛА И РАЗНОВИДНОСТИ ИГРЫ



ИЗДАНІЕ Т-ВА М. О. ВОЛЬФЪ
ПЕТРОГРАДЪ И МОСКВА

Цѣна 15 коп.

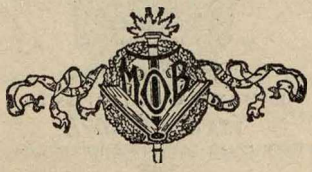
V 115/1947

ЛАПТА

ПРАВИЛА
и
РАЗНОВИДНОСТИ ИГРЫ

Составилъ

М. ВОЛКОВЪ



Съ рисунками въ текстѣ

ИЗДАНІЕ
Т-ВА М. О. ВОЛЬФЪ

Петроградъ
Гостин. Дв., 18 и Невскій, 13

Москва
Кузнец. М., 12 и Тверская, 22

1915

ПЕЧАТЬ ТИПОГРАФІИ
Т-ва М-О-ВОЛЬФЪ
Петроградъ · Вас · Остр · 16 линія соб · домъ
1915

2014079477

13871-О

ВВЕДЕНІЕ.

Одной изъ самыхъ распространенныхъ въ Россіи игръ въ мячъ всегда была и до сихъ поръ еще осталась лапта.

Въ то время какъ за границей уже много лѣтъ сильное распространеніе получили лаунъ-теннисъ, футболъ, крикетъ, баскетъ болъ, хоккей и рядъ другихъ игръ съ мячомъ—у насъ эти игры стали извѣстны лишь сравнительно совсѣмъ недавно. Да и знакомство съ ними остается весьма ограниченнымъ; преимущественно въ городахъ и среди болѣе или менѣе обезпеченныхъ слоевъ населенія.

Деревня же да и большинство городской молодежи попрежнему съ увлеченіемъ отдаютъ свой досугъ лаптѣ.

Со школьной скамьи каждый помнитъ игру въ лапту, и нѣтъ болѣе популярной въ Россіи игры, чѣмъ лапта. Но далеко не вездѣ у насъ установлены для нея однѣ и тѣ же правила, и кромѣ того существуетъ цѣлый рядъ игръ, объ-

единенныхъ общимъ названіемъ «игры въ лапту», существенно, однако, отличающихся одна отъ другой.

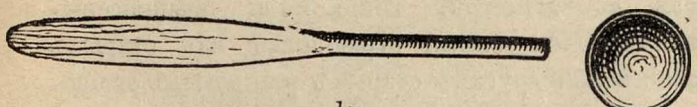
Цѣлью настоящей книжки и является разборъ и указаніе отличительныхъ правилъ каждаго вида игры, въ которой существенными атрибутами являются мячъ и лапта.

I.

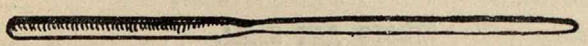
Принадлежности игры.

Прежде всего: что такое лапта?

Лапта, это—деревянная палка въ 1, $1^1/_2$ аршина длиною и 1, 2, 3 пальца толщиною. Одинъ



1а.



1б 1в.

1а. Горизонтальный видъ лапты сверху. 1б. Лапта въ вертикальномъ положеніи. 1в. Мячъ для лапты.

ея конецъ обстругивается потоньше и закругляется, чтобы удобнѣе было держать лапту за этотъ конецъ въ рукахъ, а другой дѣлается плоскимъ, наподобіе лопатки, чтобы удобнѣе было ударять по мячу (отсюда и само названіе «лапта»).

Лапта въ игрѣ по большей части одна,—это уравниваетъ до извѣстной степени шансы игроковъ,—но можетъ быть и нѣсколько, у каждаго своя, свой «битокъ», какъ иногда называютъ лапту. Часто выбираютъ двѣ лапты, когда въ игрѣ участвуетъ двѣ партіи: каждая партія бьетъ своей лаптой.

Второю принадлежностью игры является мячъ.

Мячи,—въ зависимости отъ мѣстности, достатка играющихъ и нѣкоторыхъ другихъ условій,—могутъ быть различны и по размѣру, и по качеству, и по матеріалу, изъ котораго они изготовлены. Но наиболѣе пригоднымъ и самымъ распространеннымъ является мячъ изъ черной, плотной, толстой резины, размѣромъ около 2, 3 дюймовъ въ діаметрѣ. Такіе мячи обыкновенно изготовляются самими играющими изъ старыхъ калошъ или другихъ старыхъ резиновыхъ вещей.

II.

Мѣсто для игры.

Наиболѣе удобнымъ является ровное, открытое мѣсто, покрытое пробивающейся травкою; чѣмъ больше мѣсто — тѣмъ лучше, такъ какъ тогда мячъ, перелетая съ одного конца на другой, не задерживается никакими препятствіями. Лучшимъ мѣстомъ, слѣдовательно, является чистый, гладкій лугъ или поле (за городомъ), площадь, просторный дворъ или широкая улица (въ селѣ или городѣ).

Для большинства игръ въ лапту необходимо, чтобы мѣсто это имѣло около 20—30 саженъ въ длину, столько же или въ крайнемъ случаѣ немного меньше въ ширину.

III.

Виды лапты.

1. свѣчки.

Играютъ обыкновенно двое или трое, но можетъ играть неограниченное число игроковъ.

На одномъ концѣ поля проводится черта, а на разстояніи 5—10 шаговъ отъ нея—другая.

Одинъ изъ участниковъ (по жребію) становится у первой черты, остальные въ полѣ.

Подбросивъ мячъ лѣвою рукою, первый игрокъ (его называютъ иногда «сдавальщикомъ», но это названіе не совсѣмъ правильное) быстро отбиваетъ его лаптой по направленію къ стоящимъ въ полѣ такъ, чтобы мячъ летѣлъ по возможности выше и дальше. Это называется дать свѣчу.

Задача стоящихъ въ полѣ—поймать мячъ при его паденіи на землю. Если мячъ пойманъ—тотъ, кому это удалось, идетъ «бить», а только что «бившій»—идетъ въ поле, становясь на его мѣсто.

Если же мячъ не пойманъ—его «передаютъ», т. е. переправляютъ, перебрасывая другъ другу

снова «бьющему». Тотъ опять даетъ свѣчу и т. д.

Такъ игра продолжается до тѣхъ поръ пока:

1) или кто-либо поймаетъ свѣчу,

2) или бьющій дастъ три промаха, т. е. три раза не попадетъ лаптой по мячу,

Игра въ лапту.

3) или три раза ударитъ по мячу настолько слабо, что онъ не выкатится за предѣлы второй черты.

Когда бьющій далъ три промаха—онъ идетъ въ поле и становится въ самый хвостъ играющихъ, если послѣднихъ много. Бить же идетъ тотъ, кто стоялъ всѣхъ ближе ко второй чертѣ. Напр., если въ моментъ послѣдняго промаха положеніе было такимъ, какъ указано на рис. 3,

и игрокъ (1) становится на мѣсто игрока (6), бить идетъ игрокъ (2), а остальные всѣ передвигаются на одно мѣсто впередъ.

Если, наконецъ, ударъ былъ настолько слабъ, что мячъ даже не выкатился за предѣлы второй черты, то бившему считаютъ «разъ». При повторе-

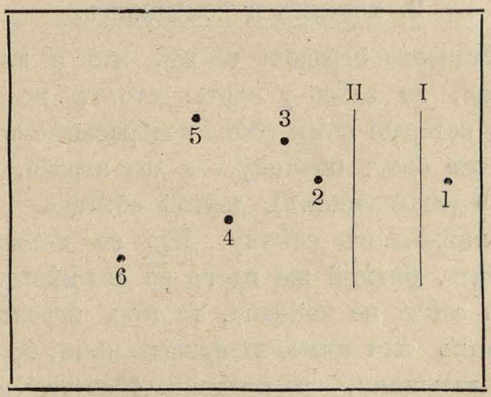


Рис. 3.

ніи, хотя бы и не подъ рядъ, ему считаютъ «два»; когда же это случится въ третій разъ - ему считаютъ «три», и онъ идетъ въ поле и становится въ хвостъ играющихъ; бить идетъ ближайшій къ чертѣ, а каждый изъ остальныхъ передвигается впередъ на одно мѣсто.

Если свѣча очень высока, но близка и мячъ падаетъ между первой и второй чертами, то ловить его никто изъ стоящихъ въ полѣ не имѣетъ права.

Бившій же можетъ самъ ловить эту свѣчу и если поймаетъ— продолжаетъ бить, при чемъ засчитанные ему «разъ» или «два»—прощаются. Если же онъ мяча не поймаетъ, то, ему считаютъ «разъ», или «два» при наличности предъидущаго промаха.

2. хозяинъ и помощникъ.

Разстановка игроковъ та же, что и въ игрѣ «Свѣчка», но здѣсь у черты стоитъ не одинъ игрокъ, который самъ себѣ подбрасываетъ мячъ и самъ же бьетъ по нему,—а два игрока. Одинъ «сдаетъ» (сдавальщикъ), другой «бьетъ».

Бьющій—даетъ свѣчку. Кто ее поймаетъ—идетъ бить, бившій же идетъ на его мѣсто.

Если свѣча не поймана, то тотъ игрокъ, который такъ или иначе задержалъ мячъ, бросаетъ его сдавальщику, и притомъ обязательно съ того мѣста, гдѣ ему это удалось. Если сдавальщикъ налету поймаетъ мячъ—онъ становится бьющимъ; игрокъ, бросившій ему мячъ, идетъ сдавать, а бившій неудачно идетъ на мѣсто бросившаго удачно сдавальщику мячъ.

Въ остальномъ—правила тѣ же, что и въ предыдущей игрѣ.

3. лапта.

Въ этой игрѣ участниковъ можетъ быть сколько угодно, но не менѣе трехъ.

На полѣ проводятся двѣ черты: одна въ одномъ концѣ его, другая—въ противоположномъ.

Одинъ игрокъ (по жребію) сдаетъ, другой бьетъ, а остальные въ полѣ.

Бьющій имѣетъ право сдѣлать три удара, послѣ которыхъ обязательно долженъ бѣжать

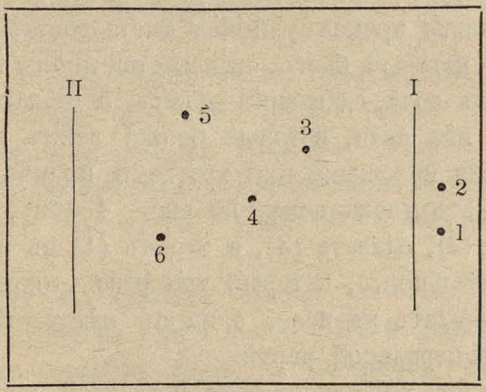


Рис. 4.

отъ «игральной», т. е. первой черты къ «коновой»—противоположной, и обратно. Стоящіе же въ полѣ—стараются ударить его мячомъ, поднятымъ съ земли. Бить при этомъ («пятнать», «салить») можно бѣгущаго лишь съ того мѣста, гдѣ поднятъ мячъ.

Если уже первый или второй ударъ былъ съ точки зрѣнія бьющаго удаченъ—онъ тоже можетъ бѣжать и если ему удастся вернуться «не-

запятнаннымъ» — ему опять дается право на 3 удара. Если же его запятнаютъ,—онъ идетъ въ поле, сдававшій теперь бьетъ, а засалившій—идетъ сдавать.

Если бьющій дастъ свѣчу и ее кто-либо изъ стоящихъ въ полѣ поймаетъ—они мѣняются мѣстами.

Трижды промахнувшійся «метальщикъ» (тотъ игрокъ, который бьетъ, называется иногда такъ)—идетъ въ поле, сдававшій—бьетъ, а сдавать идетъ игрокъ изъ поля, который ближе всѣхъ къ чертѣ, (если положеніе при третьемъ промахѣ соотвѣтствуетъ указанному на рис. 4—бить идетъ игрокъ (2), сдавать (3), а игрокъ (1) въ поле).

Сдавальщикъ, который три раза плохо сдастъ мячъ,—идетъ въ поле, а на его мѣсто—ближайшій къ игральной чертѣ.

Пятнать убѣжавшаго съ игральной черты метальщика можно только въ полѣ; если онъ добѣжалъ до ко овой черты, то можетъ считать себя въ безопасности и передохнуть передъ обратнымъ бѣгомъ къ игральной чертѣ.

Послѣ удара и передъ тѣмъ какъ бѣжать метальщикъ обязанъ бросить лапту на игральномъ мѣстѣ такъ, чтобы она упала за чертой; если же она выпадетъ въ поле или метальщикъ возьметъ ее съ собою—онъ идетъ въ поле, а бить идетъ ближайшій къ игральной чертѣ.

4. тройникъ.

Въ этой игрѣ принимаютъ участіе только три игрока.

Поле такое же, какъ и въ предыдущей игрѣ. Одинъ игрокъ стоитъ у игральной черты, другой—у коновой, а третій—бьетъ то у одной черты, то у другой.

Метальщикъ, какъ и въ предыдущей игрѣ, имѣетъ право бить до трехъ разъ, но можетъ бѣжать и раньше. Если ему удастся незасаленнымъ добѣжать до противоположной черты—онъ снова бьетъ, но уже на этой—коновой чертѣ.

Сдаютъ два другихъ игрока по очереди, но каждый лишь на своей чертѣ. Какъ только метальщикъ ударилъ мячъ и побѣжалъ игрокъ, стоящій на противоположномъ краю поля, старается поскорѣе схватить мячъ и засалить бѣгущаго. Салить въ этой игрѣ можно и не только съ того мѣста, гдѣ схваченъ мячъ, а и бѣжать навстрѣчу или вдогонку за бѣгущимъ метальщикомъ.

Метальщикъ въ этой игрѣ обязанъ каждый разъ бѣжать съ лаптой.

Какъ только одинъ изъ игроковъ поймаетъ свѣчку или запятнаетъ метальщика—онъ идетъ бить, а бившій становится на его мѣсто.

5. ИГРА ВЪ «РАЗА».

Эта игра, пожалуй, наиболѣе оживленная изъ игръ въ лапту всѣхъ видовъ.

Участники игры, которыхъ можетъ быть неограниченное число, лишь бы оно было четно, разбиваются на двѣ партіи.

Одна партія, участники которой называются «верхами», играетъ, другая, ея участники называются «низами», работаетъ.

Мѣсто для игры такое же, какъ и въ предъидущей игрѣ, т. е. на полѣ проводятся «игральная» и «коновая» линіи.

Нужно замѣтить, что большей частью на практикѣ эти черты рѣдко проводятся фактически; по большей части въ землю втыкается просто колъ или кладется камень, самая же черта проводится мысленно отъ этого предмета

Между этими двумя границами располагается работающая партія. Партія же играющая собирается передъ началомъ игры вся у игральной черты.

Одинъ изъ «низовъ» назначается по выбору работающей партіи въ сдавальщики.

Каждый изъ «верховъ» имѣетъ право на одинъ только ударъ.

Цѣль каждаго участника играющей партіи— перебѣжать отъ игральной черты до коновой и обратно и тѣмъ снова получить право на ударъ.

Задача же работающихъ—засалить, запятнать бѣгущаго или поймать свѣчку.

Положеніе игрока во время удара въ мячъ.

Ударивъ свой «разъ», играющій отнюдь не долженъ сейчасъ же бѣжать. Онъ, если ударъ его былъ удаченъ, можетъ побѣжать сейчасъ же, но можетъ и выжидать, ставъ у самаго края иг-

ральной черты, болѣе удачнаго удара кого-либо другого изъ своей партіи.

Если кто-либо изъ верховъ во время перебѣжки окажется засаленнымъ—онъ можетъ «выкупиться», т. е. схвативъ мячъ засалить въ свою очередь кого-либо изъ низовъ и тѣмъ избавить свою партію отъ проигрыша. Въ случаѣ, если это ему дѣйствительно удастся—запятнанный «низъ» въ свою очередь опять можетъ «выкупиться» и т. д.

Поэтому какъ только кто-либо изъ «верховъ» бываетъ засаленъ—всѣ «низы» стараются какъ можно скорѣе сбѣжаться на игральной или коновой чертѣ, ибо тутъ никого салить нельзя.

IV.

Большая лапта.

Эта игра—самая интересная изъ игръ въ лапту. Въ разныхъ мѣстностяхъ Россіи она извѣстна подъ различными названіями; такъ кромѣ названія «большая лапта», она носитъ еще слѣдующія: «на матки», «матка на выкупъ», «майданъ», «бѣляны» и т. п. Но самое распространенное, пожалуй, названіе, подъ которымъ она извѣстна главнымъ образомъ въ Кубанской и Донской областяхъ, это—«игра въ матковаго».

Поле для игры здѣсь требуется нѣсколько

большее, чѣмъ для другихъ игръ въ лапту; по крайней мѣрѣ саженъ 30 въ длину и 20 въ ширину.

Проводятся игральная и коновая линіи.

Участниковъ въ игрѣ можетъ быть неограниченное количество, но по меньшей мѣрѣ человѣкъ 16—20.

Всѣ играющіе дѣлятся на двѣ партіи и чаще всего слѣдующимъ образомъ. Выбираются прежде всего два лучшихъ игрока, и они являются предводителями своихъ партій; называютъ ихъ «матками» или «матковыми».

Матки руководятъ и распоряжаются всѣмъ ходомъ игры, они распредѣляютъ между членами своей партіи обязанности, назначаютъ каждому изъ нихъ количество ударовъ по мячу, они же «выручаютъ» свою партію, какъ то будетъ видно ниже.

Избраннымъ въ матки предоставляется обыкновенно право бить по 12 разъ «на выручку» (т. е. когда нѣтъ больше ни одного игрока въ данной партіи съ правомъ хотя бы на одинъ ударъ) и 6 разъ, когда уже имѣются «на кону», т. е. на игральной чертѣ, возвратившіеся игроки его партіи. Бьетъ матка послѣдней, т. е. послѣ того, какъ сдѣлали свои удары всѣ другіе члены его партіи.

Когда избраны матки, то тому изъ нихъ, кто

будетъ первымъ «играть» (или, какъ говорятъ иногда, «ѣздить»), предоставляется право выбрать изъ остальныхъ игроковъ себѣ помощника, «подматку».

Послѣ него выбираетъ изъ остальныхъ игроковъ себѣ подматку матка партіи, которая будетъ «въ полѣ», или «служить» («работать», «катать», какъ говорятъ тоже).

Подматка бьетъ обыкновенно 4 раза, но «на выручку»—6 разъ.

За симъ опять сначала матка «играющей», а послѣ него матка «работающей» партіи выбираютъ себѣ лучшихъ по ихъ мнѣнію изъ оставшихся игроковъ въ «тройники»; эти бьютъ по мячу каждый по 3 раза, независимо отъ того, «на выручку» они бьютъ или среди партіи.

Послѣ «тройниковъ» выбираются «двойники», наконецъ «разы», т. е. игроки, которые бьютъ по два и по одному разу.

Обыкновенно у матки только одна «подматка» и одинъ «тройникъ»; «двойниковъ» можетъ быть двое, не больше; «разовъ» же бываетъ по большей части не менѣе трехъ, четырехъ. Такимъ образомъ, въ игрѣ участвуетъ не менѣе 16, 18 человѣкъ.

Послѣ того, какъ партіи такимъ образомъ составлены, начинается самая игра.

Прежде всего нужно замѣтить, что всякаго

изъ «играющихъ», какъ только онъ вышелъ «въ поле», т. е. за игральную или коновую черты, можно пятнать во все время игры, т. е. во всякой ея стадіи, и тогда партія считается проигранной. Поэтому основное правило—не высовываться за черту безъ надобности, хотя бы мячъ былъ и далеко.

На все время игры матка «работающей» партіи назначаетъ одного изъ своихъ игроковъ въ «сдавальщики». Послѣдній долженъ быть очень проворнымъ, сообразительнымъ и ловкимъ, такъ какъ отъ быстроты, съ которою онъ передастъ мячъ своимъ въ поле для пятнанія, зависитъ выигрышъ партіи.

Начинаютъ бить всегда «разы», за ними «двойники», потомъ «тройники», подматка и, наконецъ, послѣднимъ—матка.

Обыкновенно каждый изъ «разовъ» послѣ своего удара отходитъ на игральную черту и ждетъ, пока кто-либо изъ двойниковъ или тройниковъ сдѣлаетъ удачный ударъ, и тогда бѣжитъ на коновую линію. Тамъ всѣ собравшіеся участники «играющей» партіи ждутъ опять удачнаго удара кого-либо изъ своихъ тройниковъ или подматки, чтобы бѣжать обратно.

Случается, что и во время ударовъ подматки такой возможности не представляется, и тогда начинаетъ бить «на выручку» матка.

Если даже и матка не выручитъ своихъ— партія проиграла послѣ двѣнадцатаго удара матки.

Партія проиграна также и въ томъ случаѣ, если работающіе поймаютъ свѣчу, данную кѣмъ-либо изъ играющихъ.

Въ этой игрѣ, наконецъ, засаленный игрокъ отнюдь не можетъ выручиться тѣмъ, что самъ засалитъ кого-либо изъ работающихъ, какъ это допускается въ предыдущей игрѣ.

31967

ИЗДАНІЕ Т-ВА М. О. ВОЛЬФЪ

БИБЛІОТЕКА ИГРЪ И СПОРТА

1. **Книга спорта.** Зимнія развлеченія для юношества. Составилъ Н. Орловскій. Съ иллюстраціями. 16 д. л. 56 стр. Ц. 30 к.
   Допущена Уч. Ком. Мин. Нар. Пр. въ ученическія библіотеки всѣхъ среднихъ и низшихъ учебныхъ заведеній, а также въ безплатныя народныя читальни и библіотеки.
2. **Дѣтская война.** Сборникъ военныхъ игръ для дѣтей. По Боткину, Висковатому, Герду, Гофману, Дуссекъ, Залѣсовой, Павловой, Скотаку, Чистякову и др. Составилъ А. Петровъ. 16 д. л. 20 стр. Ц. 25 к.
3. **Дискъ и его правила.** Спортивная игра для всѣхъ возрастовъ. Составилъ Н. Вагнеръ. Съ 11 рис. 16 д. л. 16 стр. Ц. 15 к.
4. **Крикетъ.** Англійская игра въ мячъ. Общедоступно изложенное руководство къ игрѣ. Составилъ по лучшимъ англійск. источникамъ М. Волковъ. Съ 12 рис. въ текстѣ. Въ папкѣ Ц. 50 к.
5. **Игра въ домино.** Наставленіе къ игрѣ, разные способы игры и примѣрныя задачи къ игрѣ въ домино. Составилъ М. Н. Васильевскій. Съ 28 готовыми бумажными фигурами для игры. Изд. 2-е. 16 д. л. 28 стр. Ц. 25 к.
6. **Во что играть?** 25 комнатныхъ игръ для всѣхъ возрастовъ. Составилъ Вадимъ Радецкій. Съ рисунками И. Гурьева. 16 д. л. 32 стр. Ц. 25 к.
7. **Лаунъ-тенисъ.** Игра въ мячъ, развивающая ловкость и вѣрность глаза. Составлено по англійскимъ и французскимъ источникамъ М. Волковымъ. Съ 18 рис. въ текстѣ. 16 д. л. 50 стр. Въ пап. Ц. 50 к.
   Рекомендована Главн. Упр. Военно-Учебн. Зав. въ ротныя библіотеки старшихъ ротъ кадетскихъ корпусовъ.
8. **Игра въ шахматы.** Общедоступное руководство съ готовою таблицею и 32 шахматными кружками-фигурами для игры. Составилъ М. Н. Васильевскій. Изд. 2-е. 16 д. л. 28 стр. Ц. 15 к.
   Допущена въ ротныя библіотеки I—VII кл. кадетскихъ корпусовъ.
9. **Игра въ шашки.** Общедоступное руководство съ готовою таблицею и 24 шашечными кружками для игры. Составилъ М. Н. Васильевскій. 16 д. л. 16 стр. Ц. 15 к.
   Допущена въ ротныя библіотеки I—VII кл. кадетскихъ корпусовъ.
10. **Игра въ шоги.** Японскіе шахматы. Правила игры съ готовою таблицею и 40 фигурами. Составилъ М. Н. Васильевскій. 16 д. л. 15 стр. Ц. 20 к.
    Допущена въ ротныя библіотеки I—VII кл. кадетскихъ корпусовъ.
11. **Бѣгъ на коньках.** Краткое практич. руковод. съ указаніемъ для начинающихъ Н. Орловскаго. Съ 12 рис. 16 д. л. 18 стр. Ц. 15 к.
12. **Скаутингъ.** Служба юныхъ развѣдчиковъ, ея цѣли и устройство. Состав. М. Н. Васильевскій. Съ 8 рис. 16 д. л. 20 стр. Ц. 15 к.
13. **Футболъ.** Англійская игра въ мячъ. Составилъ М. Волковъ. Съ рисунками въ текстѣ. 16 д. л. 44 стр. Въ папкѣ Ц. 50 к.
14. **Сто шарадъ, загадокъ и задачъ.** Составилъ В. Радецкій. Съ рис. въ текстѣ. 16 д. л. 31 стр. Ц. 20 к.
15. **Лапта.** Правила и разновидности игры Составилъ М. Волковъ. Съ рисунками въ текстѣ. 16 д. л. 22 стр. Ц. 15 к.

Типографія Товарищества М. О. Вольфъ, Петроградъ, В. О., 16 лин., д. 5—7.

2014079477